如何欣赏
游戏音乐视频。

IWAO OTSUKA

如何欣赏
游戏音乐视频。

IWAO OTSUKA

Table of Contents

简介：《游戏音乐视频的欣赏方法》。
本书的目的。
具体的游戏音乐视频实例。
如何进行研究。
目前的问题。
一般评论
值得期待的点。小结。
每部视频的推荐分析。
实际视频的评估。样本案例。
游戏音乐视频的故事的评价点。
评价的主体。
评价点的分类。简化版。
评价点的分类。详细分析版。
各论。
舞台。装备。诀窍。
音乐。
摄像工作。
游戏音乐视频的目标年龄范围。
角色。
关键的分析角度。小结。
静态特征。一般性讨论。
静态特点。每个理论。
角色的形成。其分类。
视觉印象的特征。其分类。
角色音质的分类。
把音乐的感觉和人物的性格联系起来。
性格方面。其在视频表达方面的特点。
人物动作和舞美。它们的含义。
人物设计的魅力。样例。
音乐效果的分类。
视频的视觉效果。
作业。
游戏音乐视频的局限性和问题。缓解这些问题的措施。

看着游戏音乐视频。作为一种爱好，它带来的挑战有哪些？
结论。
对视频的评价。它的高度如何。它的伟大之处。它的整体总结。
参考资料。
游戏音乐视频，包括我推荐提供视频的Youtube上的账户信息。
关于我的书的相关信息。
我写过的所有书。一览无余。
我的书的内容。自动翻译它们的过程。

如何欣赏游戏音乐视频。
Iwao Otsuka

简介：《游戏音乐视频的欣赏方法》。

本书的目的。

向世人介绍游戏音乐视频作为动人的艺术作品的魅力。
探讨游戏音乐视频的评价方法。
确立分析和评论游戏音乐视频的观点。

具体的游戏音乐视频实例。

本书中会用到以下内容

偶像大师百万现场! 剧场天。
其官方视频。
其游戏用户的播放视频。其高分辨率视频。其4K60fps分辨率视频。

如何进行研究。

(1)
归纳分析观点的内容。从具体实例中挖掘分析观点的上层内容。视频类型的分类。分析观点的明确化。内容的系统化。
在逐一观看实际视频的同时，当场列出自己能想到的观点，并进行分类，整理成摘要形式。

(2)
进行研究时要注意的事项。
角色和服装的分配会因视频而改变，即使是同一首歌曲，也会因播放器的偏好和设置而改变。
每个视频中的人数可能会有所不同。有的人少，有的人多，有的人全。
有两种类型的视频：普通视频和特别呼吁视频。
网络上能看到的视频有两种：游戏管理公司的官方视频和玩家的原创播放视频。有些歌曲是没有官方视频的。

每首歌的个人评价会根据角色和服装的变化而变化，做起来很麻烦。需要设计出相应的方式。比如，评价对象应该固定为官方视频。在画面分辨率上，玩家自己的视频更有看头。

(2-1)
音乐中的可变元素。
歌曲中的人物。每个角色的服装。与角色相联系的唱腔。

(2-2)
歌曲中不变的元素。
舞台设备。舞台指挥。音乐。歌词。歌唱旋律。舞蹈编排和肢体动作。

目前的问题。

现有游戏用户的兴趣偏向于人物、配音演员、歌曲、歌词和服装。尽管作为动态影像表现核心的舞台机制、人物面部表情动作、舞蹈编排、舞蹈动作、镜头动作等都相当讲究，但游戏用户对这些并不十分感兴趣。游戏用户沉浸在角色游戏场景、音乐游戏配乐、追逐配音演员现场表演中，对视频表情的关注度不高，对视频表现力的高低没有认识。
目前游戏音乐视频的需求量较低。官方视频的分辨率太低，很难看清

内容，也很难识别内容。很难根据官方视频进行观看和评价。
高分辨率的游戏音乐视频，其纯粹的美感让人无法抗拒。它们就像动人的艺术作品。它们的制作细节和完美程度都很高。任何人都可以通过观看这些视频来实现这一点。
观看高分辨率4K视频的游戏音乐视频是可取的。为了普及优秀的视频，应该鼓励游戏运营商积极发布或下载和销售官方高分辨率视频，如4K60fps视频。实现这一目标很有必要。

一般评论

值得期待的点。小结。

利用电脑的功能，每个角色的舞蹈动作都是100%完美对位的。你将可以欣赏到真正不同于有血有肉的人类的完美群舞。每个角色还可以根据需要进行单独的并发和互动动作。
每个角色的舞蹈姿态都非常女性化，大腿内侧闭合，这对男性很有吸引力。
每个角色的舞蹈编排都很有动感，与歌曲和歌词相匹配。现场舞者根据编排的舞蹈，舞技非常娴熟。
每个人物的脸谱都有自己的个性，人物众多，让每个人物都充满了乐趣。
每个角色的脸部和眼神表情的设计都很独特，聪明、干净、清晰、漂亮、可爱、有女人味。
每个角色的声音都很独特，即使是单独录制，每个角色的声音也很独特、悦耳、可爱。
每个角色的服装都是多种多样的，华丽的，漂亮的，精致的，就像身体的动作一样，非常逼真，让人感觉就像在真人身上看一样。
电脑生成的每个角色的手指、脚步、臀部等舞蹈动作，都完美复制了真人的动作，完美度和质量都非常高。
舞蹈的舞台创作是大胆而超前的，这是没有人工屏幕绝对做不到的。

舞台灯光不虚此行，实在是美轮美奂。
音乐形式多样，可以欣赏到各种类型的音乐，从和谐到严肃。
将偶像打造成虚拟人物，而不是有血有肉的人，任何粉丝都可以自由地与偶像联系，独占偶像。

角色的脸部表情、唱腔、肢体动作、服装等都由各自领域的专家生成，分工完整，在角色创作上达到最佳实践和极致完美。角色具有性情的吸引力和诱惑力。以分工为代价，角色是虚拟的，使得角色不可能是有血有肉的。同时，这也导致了舞台和设备的虚拟化，创作摆脱了物质和资金的限制，成为一个动态的大型设施，充满了趣味的噱头，绚丽多姿，精彩纷呈。
舞台上有许多性格各异的人物，观众可以自由选择自己喜欢的人物组合，穿上自己喜欢的服装，从而实现自己喜欢的舞台和演唱。
人物的肢体动作可以由电脑忠实地再现，可以准确地捕捉真实的现场舞者的动作，精确到最小的指尖，也可以由设计师对结果进行修正。
人物的面部表情由设计师按顺序制作，配合音乐和歌词，电脑能够正确地再现一切。

每部视频的推荐分析。

音乐的特点。
舞台的特点。
人物出场的特点。
人物服装的特点。
人物位置的特点。
人物表情的特点。
人物舞蹈编排的特点。
舞蹈动态的特点。
人物演唱的特点。

实际视频的评估。样本案例。

要评估的视频的系列名称。偶像大师百万现场! 剧场天。

星空旋律
https://www.youtube.com/watch?v=4IORlm3VBfs

曲子的特点。本曲为大调，全曲明亮。比较平缓，但后半段相当活泼。
舞台的特点。它是为夜间演出而设计的。照亮舞台的灯光忽明忽暗。背景的几扇巨大的彩色玻璃窗以西方设计的方式，一排排闪亮。
人物出场：五个人物横排。
人物服装。在我看的视频中，每个角色的服装都不一样，有精心设计的西式服装，有漂亮的，也有一般华丽可爱的。
角色摆放。五个角色排列成三角形，主角在前台。
人物表情。在整个表演过程中，人物的面部表情要明快、平静。
人物舞蹈编排。大手势，身体转动时动作要积极，最后画出星形符号。
舞蹈动态的特点。开始时应安静，但中间要变得活跃，然后保持这种状态。
人物演唱的特点。每个角色的演唱都应该用明亮、清晰的声音。应分两部分：一部分是每个角色单独演唱，一部分是所有角色一起演唱。

评价的总结。

人物的服装要干净、美观。它们应该色彩丰富，图案多样，让人看了印象深刻，而且要精美，完美地完成到最小的细节。每一个人物的漂亮衣服和发饰的颜色和设计都很精彩，集多样性、美观性、可爱性、绚丽性、真实性于一体。那人物的服装非常可爱、漂亮、吸引人。
人物的动作在细节上非常完美，达到了真人的水平。多样的动作，让你永远不会觉得无聊。人物的动作非常活跃，再现了高超的运动能力和体能，无论是细致的动作还是大胆的动作，都制作得非常巧妙，趣味十足。动作姿态与音乐和歌词完美衔接，非常精彩。
人物的面部表情非常逼真。眼睛、眉毛、嘴巴的动作都非常逼真，就

像真正的现场歌手一样，却又变形设计得非常可爱漂亮，让人看了一遍又一遍，百看不厌。人物脸上的表情真实地表达了喜悦、严肃、善良等真实的情感，将你深深地吸引到歌曲的世界中。
人物之间的对话经过精心构思，用精巧的手势组合来表达，使之真实、有趣、引人入胜。
舞台的构造是一种大型的创新设备，看起来非常漂亮、华丽，灯光和结构像水晶一样光滑、刚毅，无论看多少次都不会厌倦。
人物的演唱控制得非常好，声音优美，声音带宽范围广，能够稳定地跟随和表达歌曲和歌词的内容，确实是专业配音演员和歌手专攻声音的作品。在多人出现的视频中，你可以放心地欣赏到每个角色的各种个性声音，而且因为他们的表现力很强，你永远不会听腻。人物的唱法会随着歌曲的变化而变化，所以你永远不会感到厌烦。
摄像的角度多样、新颖、出人意料，时而将舞台的优秀作品和人物的姿态、表情尽可能地放大，时而从鸟瞰角度，迅速而肯定地接近演唱点的中心。
舞台的整体构图和多个人物的安排，高度和谐。

胭脂骗子
https://www.youtube.com/watch?v=MmpGjalFu6o

音乐的特点。本曲为小调，通篇暗淡。音乐比较平缓，但有时音高波动不稳定，后半部分相当活泼。
舞台的特点。明亮的、不断波动的光束。超现代的红色结构摆放在舞台各处的显著位置。画面前部有自己的病房。
人物出场：五个人物一排，分前后两排，主角在前排中央。
角色服装。在我看的视频中，负责独唱的主人公穿着一身精致的西式服装，美丽、成熟、性感的造型非常引人注目。
角色位置：五个角色在舞台上不断地小幅度移动，同时保持一前一后一排。
人物面部表情。独唱的主人公在整首歌中，脸上的表情应该是严肃、认真的。
人物舞蹈编排。人物在舞台上反复小幅度地移动和旋转，同时保持相对平静的气氛。
舞蹈动态的特点。没有大的波动，保持相对平静的状态。
人物演唱的特点。一个主要人物的演唱，声音清晰、成熟，全程采用

独唱的方式，偶尔会提高声音。

评价总结。

认为人物所做的手势聪明、老练，通篇情感表达细腻，歌曲结尾的手势特别出人意料，有趣。
认为人物的服装及其动作非常性感、新颖、吸引人，美轮美奂，令人叹为观止，表现了人物的身体线条和肢体的美。
角色的肢体动作通篇流畅可爱，充满了高度的运动感和美感。
角色的面部表情能够通过眉毛、目光、摇头等一连串精准的动作，可靠地表达出坚韧、严肃、情感苦闷等深层情感的不断波动和变化。它忠实地再现了人的心理动作，给人一种虽是虚拟的生命，却又奇特而奇妙的感觉。
那人物声音的变化出人意料，惟妙惟肖，充满了有血有肉的情感再现性，清晰而优美。通篇充满了成熟和成人的魅力，时间过得很快。
舞台构造虚实相间，有一种未知的惊喜感，如临大敌，色彩新颖，熠熠生辉，集简洁、巧妙、繁复、高超于一身，妙不可言。光线和独特界限的表达，柔和、炫目、唯美。
摄像作品的角度时时刻刻都在不断地变化，变化多端，百看不厌。摄像作品能够连续、不漏地捕捉到观众想看的东西，完美度高，满意度高。

点燃一颗惴惴不安的心。
https://www.youtube.com/watch?v=utClLPShrwk

歌曲音调的特点。应该是小调，从头到尾都是暗调。后半段应相当活泼。
舞台的特点。照亮舞台的灯光呈淡黄色，随着歌曲的进行，灯光的明暗变化明显。整个舞台上布满了形状复杂的实体，多为直线。背景窗外显眼地燃烧着大而明亮的火焰，并从后面和前面随意喷出。
人物出场特点：五位人物横成一线。
人物服装。在我看的视频中，每个角色都穿着不同的、精心设计的西式服装，看起来美丽、成熟、性感。

角色摆放。五个角色在整个视频中都是排成一条直线，但是在最后，他们却变成了一个团体的风格。
人物表情。主角的表情自始至终都是严肃、坚定、坚决的。
人物舞蹈编排。在整个表演过程中，人物都以强调性吸引的舞蹈方式，用微妙的拍手、旋转、震动等动作，共同舞动。
舞蹈动态的特点。主要人物在整个表演过程中，动作要大、果断、清晰。最后用一个令人印象深刻的动作来结束整个舞蹈。
人物演唱特点。每个角色应依次独唱、合唱，声音清晰、成熟、优美。

评价总结。

舞台背景的炙热，充满了火焰喷发的强度及其带来的不稳定、原始的情绪，肯定是表现得很好。它反映和表达了人物内心激情的力量。
舞台的黑暗与喷发的火焰的明亮，在表达上形成了强烈的对比，成功地给观众带来了强烈的刺激、印象和冲击。
每个人物服装的独特绚丽都非常引人注目，充满了高度的新颖性、完美性、美感、个性和吸引力。由于每个人物服装的明显差异，使得服装的色彩、设计以及组合方式千变万化。
整个舞台的黑暗、火焰的浓烈、主人公目光的锐利、人物声音的强势和果断、人物表情的严厉和苛刻、人物肢体动作的表达，如果断快速的挥颈、挥臂等，以及人物心理的内在情感和坚强的决心和意志的表达，都是通过这些多种表达方式的同时组合而高度实现的。
通过多个人物手臂、手、指尖、肩膀、臀部等小动作的协调配合，高度有效地表现了每个人物的性危险诱惑力，以及其背后对女性的本质恐惧和内心深处的黑暗。这一点被摄影师稳稳地捕捉到了，不断地在每个角色的演唱之间交叉，并围绕着多个角色的身体继续进行360度的细致而完美的转折。
视频的观看速度很快，从头到尾都能让观众保持兴奋和高度的兴趣，整个过程没有任何的迟钝和无聊。

梦想旅人
https://www.youtube.com/watch?v=T9vJkxpG_HI

曲调的特点。大调，全曲明亮、阳光。比较平和，但后半段相当活泼。
舞台的特点。灯光一直很亮。简洁现代的设计，浅灰色的色彩。摆放了许多各种颜色明亮闪烁的星星的噱头，可爱的火箭噱头动人。
角色外观以五位角色为横线。
角色服装。在笔者观看的视频中，所有角色均身着黑色服装，以西式正装为主，设计繁复，服装干净利落，总体厚重柔和，在明亮的舞台背景前显得十分出彩。他们都穿着黑色的紧身衣，有一种半透明的感觉。
角色摆放：五个角色基本排成一条横线，但在演唱过程中，每个角色都会单独来回移动。
人物表情。在整首歌中，所有人物的面部表情都是明亮欢快的。
人物舞蹈编排的特点。每个角色一系列活泼轻盈的弹跳舞蹈，以及大手势和伸出手指的手势，不断给整个舞台带来绚丽明快的活力。
舞蹈动态的特点。利用手臂和手指的大手势和手势，以及腿部的弹跳等运动性、主动性动作，依次进行。
人物演唱特点。每个角色，特别是主角的演唱要声音洪亮，感情清晰。表演时应分为两部分：每个角色的独唱部分和所有角色的合唱部分。

评价大纲。

多个角色，都穿着与之相配的黑色服装，从身体到脚部都有厚重感和柔软感，大家一起跳着轻盈、浮躁、欢快的舞蹈，反复的弹簧跳跃，应该是非常有趣的，让你有兴趣看下去，直到结束。
整个舞台统一以明亮的灰色为基调，与所有人物所穿的黑色服装的统一性和人物动作的统一性相协调。
人物姿态的连续性，充满了尺度感和动感，人物表情的可爱欢快的持久性，歌词内容欢快地唱着希望和梦想的实现，明快的音乐内容在大调的基础上从头到尾都有温暖厚重的声音，舞台背景的五彩缤纷和闪耀的星星，以及舞台背景的噱头和闪耀的星星。舞台背景中五彩斑斓的星空闪耀的噱头，以及可爱的火箭通过成功的旋转和喷射而高速上升的噱头，使视频内容从头到尾都是光明正大的，观众能强烈地感受到对未来成功的希望和积极的挑战精神，使观众的心理充满活力、开朗、积极向上。也使观众的心理充满活力、欢快、积极向上。
不同角色的交替演唱，交替演唱所带来的声音素质的多样性，以及每

个配音演员或歌手对演唱的控制和对声音的运用，巧妙而又出人意料，让人听得津津有味，百听不厌。
摄像师在歌曲传递的时机交替展现人物的正面、侧面、背面，从头到尾形成了多种视点，最后随着歌曲的进行，你可以欣赏到整个舞台和所有人物的服装和动作，有一种浑然一体的感觉，让你同时享受到多样性和统一性。
镜头工作能够准确地定位和放大每个人物的手、指尖、脚趾等细节、特征、弹跳、动态的动作，使你既能欣赏到音乐的大尺度、舞台构图和人物的舞蹈，又能欣赏到人物细节动作的娴熟，同时又能连续欣赏。

游戏音乐视频的故事的评价点。

观众对游戏音乐视频故事的评价点是有趣、有趣或无聊。
有的观众专门喜欢有趣、松散、温馨的故事，而有的观众则喜欢严肃、动感、斗志昂扬的故事为有趣，不接受松散的故事。
下表总结了观众对故事的评价要点，可以作为观众类型分类的参考，是从网络公告栏等处发现的评价表述中提取出来的，根据笔者的主观性，将其归纳为四个因素。

评价的主体。

歌词和故事的内容。
音乐的气氛、舞台的走向、人物的动作和表情。故事的时间线。

评价点的分类。简化版。

1
阳性-阴性。

(1-1)

乐趣。感到振奋。
愤怒。悲伤。感到沮丧。

(1-2)
开朗。
黯然神伤。

(1-3)
善意。善良的人。做一个正义的人。
做一个恶意的人。做一个坏人。

(1-4)
诚实。真心实意。
充满阴谋。奸诈。

2
有无兴奋感。

(2-1)
要宽松。要放松。
正在紧张。

(2-2)
静止不动。处于放松状态。
要好动。忙碌。

(2-3)
和平的。
有战斗。有杀伤。破坏。

(2-4)
琐碎。要有趣。要有噱头。
严肃。认真。

(2-5)

为了让人安心。
激起人们的不安。

3.
好故事与否。

(3-1)
一定很温暖。暖心的。
冷的。寒气逼人。

(3-2)
要动。
要冷漠。心不在焉。

(3-3)
要有人情味。湿。
要有商业气息。干的。

4
时间的流逝。

(4-1)
时间，剧情不推进。
时间，剧情的进展。

(4-2)
不成长。
要成长。

(4-3)
是常规。
要特别。特殊事件和事故的发生。

(4-4)
作为平常。重复。无尽性。

要有最后的部分。要完整。

评价点的分类。详细分析版。

享受的源泉是什么?

A.
总体概念。上位概念。上位概念。

1.
顶层概念。第一个上位概念。

享受。

2.
顶层第二上位概念。

(观赏者方面。）
吸引力。好看。惊艳。
满意。满足感。
愉快。悦目。

(创造者的一面。)
胜任力。胜任。善性。技巧性。威力。聪明。吸引力。优异性。

3.
顶层第三总体概念。

(创作者的一面。)
表现力。
完美性。完美性。质量。
做工的程度。虔诚程度。

(观者的一面。)
趣味性。兴趣的强度和深度。沉迷的程度。刺激性。吸引你的力量。
精致度。冲击力。 / 无聊。失望。平庸。
同理心。同意 / 不同意。不同意。
感性。为之动容。 / 被打动。

===
B.
表达对象的概念。

表达的内容。要表达的事物。
二元对立的存在。生产者和观众的喜好的存在。

(1)

高度。 / 低门槛。
难度。 / 易度。简单。有可能。
深度。丰富性。 / 浅显。可及性。可及性。

复杂度。 / 简单性。简单性。

(2)

时间性。时效性。时间的流逝。 / 在任何时候都是一样的。日常性。
新鲜感。新颖性。新发现。未来性。未来的潜力。 / 遵循先例。传统性。
变化。意外的发展。惊喜。 / 恒久性。永恒。

持续性。连续性。贪得无厌。长久使用。 / 短命性。易碎性。

稳定性。 / 不稳定。粗糙性。

(3)

成熟度。成熟。 / 不成熟。幼稚。
第一次。第一次。经验不足。不熟悉。 / 有经验。熟悉。
纯粹。在一个盒子里。 / 杂交。不纯洁 疲惫不堪。

(4)

精确性。 / 要不准确。

目标性。精准。准确。 / 错过目标。偏离目标。
确定性。重现性。 / 不可重复性。作为一次性的。

覆盖能力。全面性。全方位性。作为全部。 / 偏袒性。

控制的能力。可控性。 / 不可控性。
平滑性。 / 被卡住。

稳定性 / 跳跃性。遗漏性

安全感。 / 不安全感。

(5)

真心实意。真情实感。真实性。 / 作为谎言。
生性。 / 被加工过的。被加工过的。

活力。活力 / 机器性。人工性。

有机性。 / 无机性。
自然性。 / 人为性。

虚拟性。非现实性。 / 真实性。

内在性。本质性。 / 表面性。

忠诚。忠诚。 / 背叛。

(6)

社会性。 / 反社会性。非社会性。
合作性。交际性。 / 拒绝社交。孤立性。个体行为。

(7)

同时性。 / 联系性。时间性。

同一性。吻合性。 / 矛盾性。矛盾性。矛盾性。对立性。
矛盾性。两面性的表现。 / 只表现一方。

选择性。 / 唯一性。没有选择。

(8)

美人。美。 / 荒凉。丑态。
善哉。为义。 / 做坏事。坏性。
透明度。要清晰。要纯洁。 / 浑浊。脏。

(9)

和谐性。 / 不和谐。

统一。要匹配。统一性。 / 多样性。个性。多彩性。

集合性。集体性。团结性。 / 个性。离散性。

友善性。做好朋友。祥和。 / 对抗性。攻击性。战斗性。

建设性。组合性。 /不协调性。破坏性。

可控性。 / 自由性。

归属感。 / 独立性。

至高无上。优越性。/ 从属性。劣势。
胜利。/ 奋不顾身。
恃强凌弱。 / 懦弱。
霸道。欺压。 / 忍受。
为了保护。 / 忠诚。
霸道。霸道。高高在上。 / 谦虚。
单边主义。 / 相互的。
从属关系。奴役。 / 独立。自治。抵抗。批判性。

侵略性。攻击性。 / 可拦截性。防卫性。
要主动。 / 被动。
虐待狂。 / 受虐狂。

(10)

攻击性。 / 被动性。反抗性。
积极性。充满希望。 / 无望性。

(11)

精彩。神秘的深度。不为人知。 / 被认识。已被解开。

(12)

移动性。活力。活力。活力。亢奋。弹力。 / 冷静。平静。不动。
迅速。 / 懒散。

敏捷。 / 沉重。

(13)

智慧。清晰度。理解力。 / 不学无术。反义词。

(14)

规模。辉煌。大胆。厉害。 / 渺小 细致。精致。

力量。强度。 / 弱点。

无限。 / 存在的极限。

(15)

柔和。柔和。温柔。 / 僵硬。
涣散。涣散。 / 严重性。紧实度。牢固性。紧张。紧缩。
柔性。 / 形式性。连贯性。

果断性。决心的力量。意志的力量。 /意志薄弱。逃避决定。容易改变。
一致性。惯性。 / 反复变化。变来变去。被机会主义。

(16)

亮度。亮度。辉煌。耀眼。闪烁。 / 黑暗。黑暗的深度。

温暖。 / 冷漠。

干燥。 / 湿润。

(17)

锐度。 / 圆度。
角度。凹凸不平。锋利。突出。 / 光滑度。圆度。扁平。
要脱颖而出。要华而不实。要浮夸。 / 清醒。
可爱。 / 崎岖。

(18)

严肃性。严肃性。 / 幽默感 逗趣性。

(19)

危险性。诱惑力。 / 安全性。

(20)

开放性。 /封闭性。排他性。
开放性。暴露性。暴露性。暴露性。过度性。 / 保密性。保密性。

(21)

整体性。整体的鸟瞰图。 / 部分性。拾掇部分。

(22)

丰富的。财富。富裕。/ 贫穷。
奢侈。/ 俭朴。
浪费。/ 节约。
慷慨 / 贪财。

(23)

反应的丰富性。 / 无反应性。

情感性。情感的丰富性。热情。 / 冷静。无情。情感的无情。
丰富的表现力。 / 无表情。

性感。性的吸引力。性的诱惑力。性的快感。性高潮。 / 性的不敏感。无性欲。无性别。无性别。

各论。

舞台。装备。诀窍。

1.
小结。

规模或大小。
运动或变化。
色调和明度。

2.
舞台的位置。

正面。
中央。

3.
舞台的形状。
(3-1)
边缘。
中心。

(3-2)
圆形。
方形。

(3-3)
观众席是否有悬空现象。

(3-4)
宽的。
窄的

4.
舞台的噱头。

例如。

整个舞台的旋转。
隐蔽装置或人物的出现。
升到顶部。
多层楼的使用。
禁锢在笼子里并从笼子里释放。
一次性打开私人房间的门。

5.
舞台的位置。

(5-1)房间。

舞台。

(5-2)室外。
高楼大厦的屋顶。
星空下。
室外广场。

室外的沙滩。
室外的石滩。

花哨的咖啡店前。

6.
舞台上的气氛。

(6-1)
明亮的气氛。白天的气氛。晴朗的气氛。
黑暗的气氛。傍晚或夜晚的气氛。阴、雨、雪气氛。

(6-2)
寒冷的气氛。
温暖的气氛。
炙热的气氛。

(6-3)
魅力的氛围。流行的气氛。
荒凉的气氛。粗糙的气氛。黑暗的气氛。危险的气氛。

(6-4)
诱人的气氛。

7.
舞台的构成。

(7-1)
悬空或延伸到观众面前。其范围。面积的大小。
与观众的密切互动。是否可能或不可能。

8.
舞台的特点。

(8-1)
照明。

(8-1-1)
特色的光色。显眼的光色。使用它们。

(8-1-2)
光的颜色变化。
光的闪烁。
光线的变化。
光线跟随人物的变化。

(8-1-3)
行的光。其形成。

(8-1-4)
照明设备。其类型。

///
火焰。
烟花。
灯光。
火炬。
电灯。
射灯。
阳光。

(8-2)
窗口。

(8-2-1)
特色窗口。

彩色玻璃。

(8-3)
移动的噱头。

(8-3-1)
火箭发射。

(8-3-2)
移动的火焰。

(8-3-3)
彩纸、花瓣、彩纸、舞蹈。
降雪和降雨。

(8-4)
墙壁和家具。

(8-4-1)
色彩的绚丽、清醒和宁静。

(8-4-2)
设计风格。

(8-4-2-1)
旧的东西。
新的。当代。

(8-4-2-2)
西式风格。
日本风格。

(8-4-2-3)
住宅风格。起居室风格。
办公室风格。

(8-5)
家具。

///
颜色。色彩搭配。
软硬适中。
尺寸。
可爱度。
盔甲程度。

音乐。

(1)类型的分类。
旋律。
音响效果。
乐器。器乐音色。

(2)个性特征。
(2-1)
明亮或黑暗。
严肃或滑稽。
紧张或放松。

(2-2)
快或慢。
活泼或安静。

(2-3)文化背景。
西方人、东亚人还是日本人?

(2-4)
作曲家的特点和个性。

摄像工作。

1.
一般讨论。分析的角度。

舞台或人物的动作序列中，哪一部分应该剪掉放大拍摄?
或者说，应该在什么时间点移动视角，拍摄整个舞台的鸟瞰图?
这样做会对视频成品产生什么样的效果?

2. 每个理论。分类。
(2-1)
拍摄整个舞台。俯视图。
拍摄舞台的特定部分。

(2-2)
从远处拍摄。
从近处拍摄。

(2-3)
批量拍摄所有角色。
拍摄多个局部人物。
只拍摄一个人物。

(2-4)
拍摄人物唱歌。
拍摄人物做大的肢体动作。
相邻陪衬人物的二次拍摄。
拍摄运动中的人物。
拍摄人物之间的互动或相互交流的镜头。

(2-5)
正面拍摄。
后视图。
侧视图。
从天花板上看。
俯视拍摄。

(2-6)
(2-6-1)
人物的全身照。

(2-6-2)
角色身体的局部镜头。

(2-6-2-1)
按角色的身体排序。

///
脸部拍摄。
躯干的拍摄。
衣服的拍摄。
镜头的拍摄。
重点拍摄手、手指、脚趾。

(2-6-2-2)
只拍摄人物身体活动的部分。

///
面部动作的拍摄。
拍摄手、胳膊、腿的运动。
拍摄空间运动。

(2-7)
显微拍摄。
广角镜头。

(2-8)
(2-8-1)
特写。
特写。
强调。

(2-8-2)
从主题上移开。

(2-8-3)
用平行运动射击。

(2-9-1)
用固定的视点拍摄。
在这里和那里移动视点。

(2-9-2)
///
拍摄时视点向上移动。
拍摄时视点向上看。

///
拍摄时视点向下移动。
从视点向下看的拍摄。

(2-9-3)
从一个特定的方向射击。

///
从前面拍摄。
从左边拍摄。
从右边射击。
从上面拍摄。
从下面拍摄。

(2-10)
渐变的。
迅速变化。突然射出。

(2-11)
转移视角和重点。

///
拍摄与慢速运动。
用高速运动进行拍摄。

(2-12)
切换画面。
在多个摄像机视角之间切换。

(2-13)
视频编辑和拼接。

///
剪辑镜头，以限制和调整视频的时间长度在一定范围内。
在每个场景的不同日期和时间段进行拍摄和拍摄。

游戏音乐视频的目标年龄范围。

年龄较大的角色。较年轻的角色。他们在歌词中的言行。
由此确定游戏目标受众的预期年龄。

角色。

关键的分析角度。小结。

1.
人数。

(1-1)
一个人还是很多人?

2.
装束。

(2-1)
服饰。
装饰品。

(2-2)
Hue.
花纹。
织物的质感。

(2-3)
行动方便。

(2-4)
匹配还是分开?

3.
运动。

(3-1)

手势和编排。
与音乐和歌词的互动，以及意义的反映。

(3-2)
静止的还是移动的。
低速还是高速?
一个人？团体还是集体？全部人?

4.
唱歌。

(4-1)
独奏还是合奏?

(4-2)
与角色的音质挂钩。

///
声音的响度。
声音的细度。
颜色的运动和声音的明亮度。

(4-3)
与角色的面部表情互动。

///
歌唱表情的动作。

(4-4)
抒情内容。

///
轻松还是黑暗?
严肃还是喜剧?
活泼还是安静?

(4-5)
与作曲家或词人的特点和个性相联系。

5.
保证人物个性的多样性。

使观众至少能找到一个自己喜欢的人物。
为此明确分类标准。

静态特征。一般性讨论。

1.
年龄。

///
老年人还是年轻人?
儿童还是成人?

2.
外貌。

///
头发的颜色、长度、形状和装饰。
面部表情、外貌和动作。
身高、体重和体型。
身体的运动。

3.
生理、心理和社会背景。

///
无论你的出身、教养和取向是富有还是贫穷。

你的根基、教养和取向是城市还是农村。
你的兴趣是运动型还是文化型?
你的根基、教养和取向是国内还是国外。

4.
心理和社会特征。

///
你的性格是严肃还是娱乐?
你的性格是激进还是保守?
你的性格是外向的还是内向的?
你的性格是经验丰富还是天真无邪?
你的性格是友好的还是高冷的?
你的性格是友好的还是可爱的?
你的性格是优等生还是异类?
你的性格是成熟还是幼稚?
你的性格是男性化还是女性化?
你的性格是领导者、追随者还是孤独者?

5.
音质和声音特点。唱歌的特点。

///
声音是高还是低?
声音是细还是粗?
声音是清晰、流畅、粗犷还是沙哑?
声音是丰富还是微弱?
声音是稳定的还是不稳定的? 声音是否有不稳定带来的独特魅力?
声音是响亮还是安静?
肺活量。吸气和呼气量大。
声音是阳性还是阴性?

7.
性吸引力。
(针对女性角色)

(7-1)
吸引力的性质。

///
性感。
贞操。
勤奋。

(7-2)
吸引力的来源。

///
脸和头发。
BWH号码。
声音。
服装。
面部表情。
肢体动作。

8.
爱好设置。

///
无论爱好是以户外为主还是以室内为主。

静态特点。每个理论。

角色的形成。其分类。

1.
人物的面貌。

(1-1)
脸的形状。

///
(1-1-1)
圆形面。圆形面。
方形面。垂直面。

(1-1-2)
棱角分明的面孔。像棋子一样的面孔。
没有棱角的光滑面孔。

(1-1-3)
一张瘦脸。
胖脸。

(1-1-4)
小脸。
大脸。

(1-1-5)
年轻的面孔。
成熟的面孔。

(1-2)
眼形。

///
圆形的眼睛。眼睛又长又窄。横向拉长的眼睛。方形的眼睛。
水平方向尖的眼睛。上宽下窄的眼睛。上宽下窄的眼睛。上窄下宽的眼睛。
眼角处是否有突起。
两眼之间的距离是近还是远?
眼睛是睁着还是闭着。两眼是否对视或不对视。是否眨眼或不眨眼。

(1-3)

眉形。

///
眉毛是细还是粗。
眉毛是上扬、平直还是饱满。

(1-4)
鼻型。

///
鼻子是应该最小化还是突出。

(1-5)
嘴的形状。

///
嘴巴应该张开还是闭上?
把嘴张大还是张小?
是松口还是紧口。

2.
人物的头发。

(2-1)
是短还是长?
是饱满还是短小?
是尖还是圆?
是宽的还是窄的?
是绑的还是不绑的?
是结的还是不结的?

(2-2)
卷发还是直发?
是烫发还是直发?
是收缩的还是拉长的?

(2-3)

向下开还是闭?
向上打开还是关闭?

(2-4)
颜色是原样还是染色?
染色是全染还是偏染?

视觉印象的特征。其分类。

1.
人物的面貌和印象。

(1-1)
(1-1-1)
紧张。
放松。

(1-1-2)
紧张。满怀决心。紧张。
慵懒的。柔和的手。

(1-2)
活泼。进取的。侵略性。
冷静。温顺。软弱。沉默寡言。

(1-3)
幼稚的。
成熟的。

(1-4)
明亮。
黑暗

(1-5)
(1-5-1)

简单而不复杂。
复杂的。

(1-5-2)
直截了当。
善于讨价还价。来来回回。

(1-5-3)
做个平凡的人 要平凡。
聪明。聪明。要优秀。

(1-6)
兴奋。
冷静点

(1-7)
充满了喜、怒、哀、乐。丰富的情感。富有表现力。
沉着冷静。无情感。无表情。

2.
人物的发型和印象。

(2-1)
长。丰富。流动的。沉重。难于移动。室内方位。
短小。体态轻盈。容易移动。活跃。喜欢运动。以户外活动为主。

(2-2)
宽敞的空间。
狭窄。要封闭。被束缚起来。

(2-3)
装修。要花时间和精力。
要朴实。朴实无华。

(2-4)

戴眼镜。
不戴眼镜。

(2-5)
着色。要染色。
不染。要裸色。

角色音质的分类。

1.
(1-1)
高。
低

(1-2)
丰富。光滑。
要薄。粗。哈士奇。

(1-3)
透明的。
多云。

(1-4)
无色。
着色前。

(1-5)
(1-5-1)
甜的。
辣的

(1-5-2)
圆形。
锐利的。

(1-6)
深吸气。清气。
浅吸气。不明显的呼吸。

(1-7)
高张力。翻身。金切的声音。
沉着冷静。

(1-8)
调侃。
直言不讳。

(1-9)
要年轻。
要成熟。

(1-10)
变得可爱。
美丽。
稚气。

(1-11)
华丽。
严谨。清醒。

(1-12)
悠然自得。为人乖巧。
认真的态度。

把音乐的感觉和人物的性格联系起来。

一个经常掌管严肃歌曲的人物，其性格会严肃、严谨、沉稳、严密。
一个经常负责有趣歌曲的角色，会有快乐、和蔼、丰富、轻松的性

格。

性格方面。其在视频表达方面的特点。

1.
面部动作。

(1-1)
没有表情。
微笑。微笑。
严肃的脸。愤怒的脸。
迷恋的脸。

(1-2-1)
睁大眼睛。
闭上眼睛。
要把眼睛睁开一半。
眨动眼睛。
左右移动眼睛的瞳孔。

(1-2-2)
张大嘴。露出牙齿。
闭上嘴。

(1-3)
面部表情是自始至终保持不变，还是有各种变化?

2.
身体的动作。

(2-1-1)
不动，站着不动。
大动作。用力地动。
要细微地动。要小幅度地移动。

猛烈地动。不停地动。

(2-1-2)
在空间移动。要走。奔跑
要跳起来。跳下来。
移动手、手臂、肩膀、腿和腹股沟。移动手、手指或脚趾尖。握住手或手指尖。
移动躯干。
移动腰部。

(2-2-1)
要扩大。
要收缩。

(2-2-2)
打开
要关闭。要对齐。要打。

(2-3)
要旋转。
要突出。
弯曲。向前弯曲。向后弯曲。弯曲。
弯腰。伸展
弯腰
要摇摆。

(2-4)
要用整个身体摆出一个姿势。
要双手、双臂结合成形。

3.
与其他角色互动。

(3-1)
在运动中与其他角色互动。

与其他角色的互动。

(3-2)
走近另一个角色。
联系另一个角色。
离开另一个角色。

(3-3)
与另一个角色组成阵法。
向另一个角色发出信号。
与另一角色同向移动。

(3-4)
与另一个角色进行眼对眼的接触。
与另一角色进行手对手的接触。

4.
人数。

(4-1)
只有一个人出现，自己唱歌。
多人出现，但一人唱歌，其余人在后台默默地移动。
多人演唱。
由多人演唱。
提出在几人中单独演唱。

(4-2)
一个人 两个人 三个人 四到五个人 大约十个人。几十人。

5.
角色。

(5-1)
主。正中。前侧。上侧。必须有一人独立唱。
副面。周边。后侧。下侧。必须有每个人或一个合唱团的独立演唱。
暴徒。背景。要用合唱的方式来唱。不唱。

(5-2)
歌曲中间是否有角色转换。
全体或部分成员的角色转换。

(5-3)
跳还是不跳。
同样的舞蹈还是不同的、独特的舞蹈。两者的混合，还是只选其一?

(5-4)
队伍。阵型或阵。

(5-4-1)
不成一线，但要成片。

(5-4-2)
要形成一条线。

(5-4-2-1)
一行。多行。
一条直线。一排带弯的直线。一排曲线。一排圆。闭合的、有棱角的柱子，如正方形和六边形。

(5-4-2-2)
中间的柱子形状是否有变化。
阵型是否有移动。

(5-4-3)
在编辑视频的过程中，是跳过改变阵型的过程，还是全程不用编辑。
你是想事先准备好多个阵法图案，将每个阵法图案制作成一个独立的视频，然后进行编辑组合? 还是说，你想使用单一的阵型模式，不对视频进行编辑?

6.
互动性。

(6-1)

互相看着对方。
互相击掌。
牵着对方的手。
彼此在空间里混在一起。

(6-2)
互相移动。
互相进行相同的动作。
互相配合，各自单独行动，但作为一个整体，和谐而有凝聚力。

(6-3)
彼此成群结队地移动。
与一群人同向而行。

7.
身上的衣服。

(7-1)
裤子。
裙子。
其中长与短的区别。

(7-2)
褶皱。凸起。

(7-3)
颜色：

(7-4)
与身体的亲密程度。

(7-5)
绚丽。
清醒。

(7-6)
硬。机械性。

软的。

(7-7)
平装。
制服。

(7-8)
所有人都统一。
只有少数人是统一的。
异样的。

(7-9)
如果舞台背景是五彩缤纷的，那么服装的颜色就应该像三原色一样，和谐统一，参差不齐。
如果舞台背景是单色的，服装的颜色应该是每个人都一样的。

人物动作和舞美。它们的含义。

大小尺度的表现。展开双臂，挥舞双臂。
情感冲击的表达。将两手合十放在心上。
表达人生的目标。将单指手臂向前、向上伸展。
表达活跃的表情。手脚有力，动作幅度大。
表达坚定的决心。要将两臂和手指紧紧地贴在胸前。用手和手指尖牢牢抓住。

人物设计的魅力。样例。

待评视频的系列名称。偶像大师百万现场! 剧院天。
要评价的身体部位。人物脸部造型的优越性。

吸引力的特点。

///
眼睛和瞳孔要足够圆。
眼睛和瞳孔要足够大。
眼白和瞳孔要足够大。
眼球的清澈、光亮、明亮、干净。
眼球运动的清晰度。
眼睛和目光的清新、湿润。

面部的光滑度好。
脸部干净明朗。
脸部的突出度小。
脸部无粗糙感。

眼部和面部无不必要的装饰。
脸上没有过多的化妆品，就像脸上涂满了面粉一样。
脸部和眼睛要干净、不杂乱。
没有不必要的有损面部美感的成分，如逼真的鼻子。

音乐效果的分类。

1.
音乐的分类。

(1-1)
光明还是黑暗。
主要还是次要?

(1-2)
严肃还是滑稽?
严肃还是有趣?

(1-3)

活泼还是安静?

(1-4)
快节奏还是慢节奏?

2.
歌词的分类。

(见故事分类。)

3.
唱歌的分类。

(3-1)
角色分工。

(3-1-1)
主唱。
副歌。
背景合唱和喊话。

(3-1-2)
和别人一起唱歌。
独唱。

(3-2)
唱法:

(3-2-1)
用正常的声音唱歌。
大声歌唱。大声喊叫。长时间地做。
要小声地唱。小声地唱。只动嘴。

(3-2-2)
悄悄地唱。
积极地唱。

(3-2-3)
唱的太快了。
唱得太慢

(3-2-4)
只唱母语的短语。
用外语演唱短句。

(3-3)
唱歌的声音和音调。

(3-3-1)
宽或窄的歌声或音调。
高或低的歌声或音调。

(3-3-2)
歌声或音调稳定或不稳定。

(3-3-3)
歌声或音调是清晰还是不清晰?
歌声或音调是清晰还是浑浊?

(3-3-4)
唱歌声音和音调的流畅性或颤动性。

视频的视觉效果。

1.
视频的整体效果。

(1-1)

强调运动的动态。强调尺度的大小。
强调动作的精细性。强调动作的灵敏性。强调安静性。

(1-2)
强调成为被关注的对象。强调缩小视野。近景。局部观察。
强调视野的宽度或广度。鸟瞰图。整体视图。

(1-3)
强调动，强调动起来；强调动起来。
强调不动；强调心情不动。

(1-4)
强调度的程度。

(1-4-1)
强调大。强调小。
强调强。强调弱。
强调重。强调轻。

(1-4-2)
强调轻快。强调积极性。强调对未来的希望。强调成功。强调博爱。
强调的是好朋友、好伙伴。强调亲情的丰富性。
强调黑暗。强调不可逃避的命运。强调敌意。

(1-4-3)
强调温情。
强调的是冷。强调凉爽。强调冷。
强调热。强调燃烧。强调燃烧。强调热。
强调季节。

(1-4-4)
强调在一起的心情。
强调孤独的感觉。

(1-4-5)
强调快乐。
强调隐忍。

(1-4-6)
强调情感的丰富性。
强调冷静。

(1-4-7)
强调美。强调可爱。强调华丽。强调精致。
强调肮脏。强调粗糙。强调野性。强调荒凉。

(1-4-8-1)
强调位置控制。强调线条的一致性和形成。
强调位置的非控制性。强调位置的不协调性、自由度和变化性。

(1-4-8-2)
强调动作控制。强调动作的统一性。
强调动作的非控制性。强调动作的不协调性、自由性和自发性。

(1-4-8-3)
强调形式性。强调活动性。
强调随意性。

(1-4-9)
强调冷静。
强调情绪高涨。强调攻击性。强调活泼。

(1-4-10)
强调严肃性。强调严肃性。
强调享受。强调心情的激动。

(1-4-11)
强调的是惊喜。强调突然性。强调出乎意料。强调突然性。
强调正常。

(1-4-12-1)
强调情绪的提升。
强调心情的平静。
强调情绪的低落。

(1-4-12-2)
强调心情的开放性。
强调心情的封闭性。

(1-4-12-3)
强调整体心情的起伏。强调每个人心情的统一性。
强调心情的个体性。强调个人之间心情的差异性。

(1-4-13)
强调看齐。强调统一。强调和谐性。强调互补性。
强调分离性。强调个体性。
强调把独立的事物放在一起的效果。

2.
性格。

(2-1)
强调性吸引。强调性吸引。强调性的运动。强调性的形状。强调性的表现。强调性装束。

(2-2)
强调身体的吸引力。强调身高。强调身材苗条。

(2-3)
强调年龄。
强调年龄大。强调年轻。
强调年龄大，可以穿校服。

(2-4)
强调社会身份和地位。强调女仆制服。强调偶像的制服和服装。

作业。

游戏音乐视频的局限性和问题。缓解这些问题的措施。

游戏制作中的局限性。
在游戏制作中不可避免的要被削减的角落。
如何让它们不那么明显。
实际情况。

(1)
在很多情况下，所有角色的肢体动作和面部表情都完全一样，就像印在屏幕上一样。
镜头工作减少了不自然性。

减少这种不自然性的镜头工作技巧。
(1-1)
减少表现多个人物同时行动的时间。
尽量多留时间，一次只表现一个人的动作。
频繁地改变各个人物的拍摄内容。

这样做，下面(1-1-1)的内容就应该像下面(1-1-2)一样显示。

(1-1-1)
在现实中，所有角色同时进行相同的肢体动作和面部表情。

(1-1-2)
动作必须是该角色独有的。

(1-2)
应只拍摄整个舞台的某一特定点，放大率有限。
通过这样做，应该只显示少数人物的同时行动。
通过这样做，应该实现以下几点。

所有人物动作的统一性。
降低明显的程度。

(1-3)
所有角色的同步动作。
在所有人物同时动作的过程中，拍摄的视角和变焦级别。
在拍摄所有人物的过程中，透视和变焦水平应相继改变。
这样做，应该在某种程度上保持画面的新颖性。

(2)
反复使用相同的内容。
但是，在现场表演和真人音乐录音中也会出现这种问题。

(2-1)
一个角色可以穿戴的不同服装数量是有限制的。
因此，可能会发生以下事件。
同样的服装可以在不同的视频中使用，或者用于不同的角色。
内容有似曾相识的感觉。
内容缺乏新意。

(2-2)
字符数量是有限制的。
因此，可能会发生以下事件。
同一角色在不同的视频中重复出现。
角色的发型、面部表情、歌声被反复使用。
内容中出现似曾相识的感觉。
内容缺乏新意。

(3)
当同一首歌中的角色被替换时。
被替换的角色所做的动作与替换前的角色所做的动作是相同的，是统一的。
在这种情况下，唯一有本质区别的是配音演员唱歌的声音。
在这种情况下，唯一的本质区别是配音演员的表演。

看着游戏音乐视频。作为一种爱好，它带来的挑战有哪些？

遗憾的是，作为一种爱好，它很可能在未来一段时间内停滞不前。
在未来一段时间内，其需求量很有可能不会有太大的增长。

究其原因。

(1-1)
对于那些玩原版游戏的人来说。
你需要使用高性能的智能手机或平板电脑来生成高分辨率的视频。

(1-2)
对于不玩原版游戏的人来说。
在不下载视频的情况下，无法观看高分辨率的视频。
但是，下载视频很难达到这个目的。
的原因。
经营视频网站的公司不允许该行为。
下载的电脑设置复杂，难以理解。

(2)
您无法以高分辨率观看视频。
视频不能在大屏幕上观看。
我不知道精彩内容的真正价值。
但是，目前很难提供这样的观看环境。

(2-1)
在大屏幕上播放高分辨率视频。
这需要一台高性能的计算机和一台高分辨率的显示器。
但是，这些都是昂贵的，目前很难得到。

结论。

对视频的评价。它的高度如何。它的伟大之处。它的整体总结。

1.
个人评价。

(1)
舞台设计。

///
原创性。
辉煌。
美丽的。
熠熠生辉。
巧夺天工的精巧。

(2)
人物。

(2-1)
角色的设计。

///
可爱。
洁净感。
洁净感的好感。
精致的变形。

性魅力高。

每个人物的鲜明个性。

(2-2)
人物动作。
身体动作。
头发和面部动作。

(2-2-1)
摘要。

///
有血有肉，主动、细致、全身、身体的运动动作。
其再现的完美性。

真实到最小的细节。
必须是动态的。
高度的表现力。

人物之间肢体动作的同步性完美。

(2-2-2)
肢体动作的编排。
其表现形式。

///
令人惊讶。
新颖。
多样性。
锐利。
流畅。

美丽。

(2-2-3)
实现身体运动。

///
舞者高水平的肢体表现力。
这样的舞者对舞蹈编排的出色实现。
用CG完美地记录和再现如此高超的舞蹈表现力。

(2-3)
人物服装。
在设计和表达中实现以下内容。

///
高度的清洁度。
高度的美感。

对细节的高度关注。
高度的抛光。
高度的工艺性。
高度的完美性。

高度的装饰性。
高度的个性表达。

(2-3-1)
角色的动作与服装之间的互动。

///
实现人物所穿服装的自然运动。
角色更换服装的便捷性。
角色所穿服装与角色身体动作的完美契合。

(2-4)
人物演唱。

///
唱歌的控制力好。
声音质量好。
每个角色个性清晰。

演唱与肢体动作的同步性高。

(3)
摄像工作。

///
舞台上的各种动作。
舞台上的各种表情。
从内容上看，关键点。

精确定位，抓住它们。
要无遗漏地抓住它们。
要从不同的角度去捕捉它们。
通过瞬间切换来捕捉它们。

完美地成功实现了上述内容。

作品具有这样的高度。

(4)
视频素材。

///

抛光到最小的细节。
高清晰度。
高质量。
高程度的完美。

例子：角色的肢体动作。
角色的肢体动作。
服装的表现力。

2.
整体评价。

///
一件高精尖、高品位、动人心魄的艺术作品。
具有重大而重要的内容的文化遗产，应该留给后人。

参考资料。

游戏音乐视频，包括我推荐提供视频的Youtube上的账户信息。

偶像大师。

官方账户。只有低分辨率的视频。
https://www.youtube.com/c/imas_official/videos

第三方账户。高分辨率视频。
https://www.youtube.com/c/PerfumeTripper/videos
https://www.youtube.com/channel/UCGHtUpdEAo7QeXQ1A2xa-

hQ/videos
https://www.youtube.com/c/TakumiProducer/videos
https://www.youtube.com/c/SerikaHakozaki/videos
https://www.youtube.com/user/chrysaore1/videos
https://www.youtube.com/channel/UCCF4lgKN1X86eEJrMBPvptw/videos
https://www.youtube.com/channel/UCttl4dKSkFG6oCzJfmb6eYA/videos

----
乌玛-穆萨姆。

第三方账户。高分辨率视频。
https://www.youtube.com/channel/UCvHs4f1-95qiUO1rrGA5fJQ/videos
https://www.youtube.com/watch?v=So1PP4XCiwY

(截至2022年6月。)

关于我的书的相关信息。

我写过的所有书。一览无余。

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Sex Differences And Female Dominance
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 性别差异和女性主导地位
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Половые различия и женское превосходство
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 男女の性差と女性の優位性

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Female-Dominated Society Will Rule The World.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 女性主导的社会将统治世界
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Общество, в котором доминируют женщины, будет править миром.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 女性優位社会が、世界を支配する。

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Mobile Life. Settled Life. The origins of social sex differences.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 移动生活。定居生活。社会性别差异的起源。
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Мобильная жизнь. Урегулированная жизнь. Истоки социальных различий по половому признаку.

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 移動生活。定住生活。社会的性差の起源。

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Life Is Dark. Human Beings Are Dark.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 生命是黑暗的。人类是黑暗的。
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Жизнь темна. Человеческие существа темны.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 生命は暗黒である。人間は暗黒である。

Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) On Atheism and the Salvation of the Soul. Live by neuroscience!
Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) 论无神论与灵魂的救赎。靠神经科学生存！
Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) Об атеизме и спасении души. Живи неврологией!
Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) 無神論と魂の救済について。脳神経科学で生きよう！

Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) Dryness. Wetness. Sensation of humidity. Perception of humidity. Personality Humidity. Social Humidity.
Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) 干性。湿气。湿度的感觉。对湿度的感知。性格湿度。社会湿度。
Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) Сухость. Мокрота. Сенсация влажности. Восприятие влажности. Личностная влажность. Социальная влажность.
Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) ドライさ。ウェットさ。湿度の感覚。湿度の知覚。性格の湿度。社会の湿度。

Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) Gases and liquids. Classification of behavior

and society. Applications to life and humans.
Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) 气体和液体。行为与社会的分类。在生活和人类中的应用。
Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) Газы и жидкости. Классификация поведения и общества. Применение к жизни и человеку.
Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) 気体と液体。行動や社会の分類。生命や人間への応用。

Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) Elements of livability. Functionalism of life. Society as life.
Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) 宜居的要素。生活的功能主义。社会即生活。
Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) Элементы благоустроенности. Функциональность жизни. Общество как жизнь.
Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) 生きやすさの素。生命の機能主義。生命としての社会。

Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) The laws of history. History as a system. History for life.
Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) 历史的规律。历史是一个系统。历史的生命。
Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) Законы истории. История как система. История на всю жизнь.
Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) 歴史の法則。システムとしての歴史。生命にとっての歴史。

Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) Social Theory of Maternal Authority. A Society of Strong Mothers. Japanese Society as a Case Study.
Iwao Otsuka (Sep 20, 2020) 母亲权威的社会理论。强势母亲的社会。以日本社会为个案研究。
Iwao Otsuka (Sep 20, 2020) Социальная теория материнства: Общество

сильных матерей. Японское общество как пример.
Iwao Otsuka (Sep 15, 2020) 母権社会論－強い母の社会。事例としての日本社会。－

Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) Mechanisms of Japanese society. A society of acquired settled groups.
Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) 日本社会的机制。后天定居群体的社会。
Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) Механизмы японского общества. Общество приобретенных оседлых групп.
Iwao Otsuka (Aug 28, 2020) 日本社会のメカニズム。後天的定住集団の社会。

Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) Inertial Society
Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) 惯性社会（中文版本）
Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) инерционное общество
Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) 慣性社会（日本語版）

Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) Neurosociology
Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) 神经社会学（中文版本）
Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) Нейросоциология
Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) 神経社会学（日本語版）

Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) From transportation-centric society to communication-centric society. The Progress of Transition.
Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) 从以交通为中心的社会向以通信为中心的社会。转型的进展。
Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) От общества, ориентированного на транспорт, к обществу, ориентированному на коммуникации. Прогресс переходного периода.

Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) 交通中心社会から通信中心社会へ。移行の進展。

Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) The Sociology of the Individual -The Elemental Reduction Approach.
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 个人社会学 -元素还原法。
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) Социология личности -Элементный подход к сокращению.
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 個人の見える社会学　ー要素還元アプローチー

Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) Introduction Of A White Tax To Counter Discrimination Against Blacks.
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 引入白人税以打击对黑人的歧视
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) Введение белого налога для противодействия дискриминации черных
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 黒人差別対策としての白人税導入

Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) Personality and sensation, perception. Light and dark. Warm and cold. Hard and soft. Loose and tight. Tense and relaxed.
Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) 人格与感觉、知觉。明与暗。温暖与寒冷。硬和软。松与紧。紧张与放松。
Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) Личность и ощущения, восприятие. Светлое и темное. Тепло и холодно. Твердый и мягкий. Свободный и тугой. Напряженный и расслабленный.
Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) 性格と感覚、知覚。明暗。温冷。硬軟。緩さときつさ。緊張とリラックス。

Iwao Otsuka (Nov 21, 2020) Motherhood and Fatherhood. Maternal and paternal authority. Parents and Power.
Iwao Otsuka (Nov 21, 2020) 母性与父性。母权和父权。父母与权力。
Iwao Otsuka (Nov 21, 2020) Материнство и отцовство. Материнская и отцовская власть. Родители и власть.
Iwao Otsuka (Nov 22, 2020) 母性と父性。母権と父権。親と権力。

Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) Sex differences and sex discrimination. They cannot be eliminated. Social mitigation and compensation for them.
Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) 性别差异和性别歧视。它们无法消除。对它们进行社会缓解和补偿。
Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) Половые различия и дискриминация по половому признаку. Они не могут быть устранены. Социальное смягчение и компенсация за них.
Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) 男女の性差と性差別。それらは無くせない。それらへの社会的な緩和や補償。

Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) Mechanisms of acquired settled group societies. Female dominance.
Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) 后天定居群体社会的机制。女性主导地位。
Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) Механизмы обществ приобретенных оседлых групп. Доминирование женщин.
Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) 後天的定住集団社会のメカニズム。女性の優位性。

Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) Ownership and non-ownership of resources. Their advantages and disadvantages.
Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) 资源的所有权和非所有权。其利弊。
Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) Владение и не владение ресурсами. Их

преимущества и недостатки.
Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) 資源の所有と非所有。その利点と欠点。

Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) Wealth and poverty. The emergence of economic disparity. Causes and solutions.
Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) 财富与贫穷。经济差距的出现。原因和解决办法。
Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) Благополучие и бедность. Появление экономического неравенства. Причины и решения.
Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) 富裕と貧困。経済的格差の発生。その原因と解消法。

Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) Social delinquents. A true delinquent. The difference between the two.
Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) 社会不良分子。真正的不良分子。两者之间的区别。
Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) Социальные преступники. Настоящий преступник. Разница между ними.
Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) 社会的な不良者。真の不良者。両者の違い。

Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) How to enjoy game music videos.
Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) 如何欣赏游戏音乐视频。
Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) Как наслаждаться игровыми музыкальными клипами.
Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) ゲーム音楽動画の楽しみ方。

Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) Life worth living. Fulfilling life. The source of them.

Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) 值得生活的生活。充实的生活。他们的源头。
Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) Жизнь, достойная жизни. Полноценная жизнь. Источник их.
Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) 生きがい。充実した人生。それらの源。

我的书的内容。自动翻译它们的过程。

谢谢您的访问!

我经常修改本书的内容。
所以鼓励读者不定期访问网站，下载新书或修订书。

我使用以下服务进行自动翻译。

DeepL
https://www.deepl.com/translator

该服务由以下公司提供。

DeepL GmbH

我的书的原文是日语。
我的书的自动翻译顺序是这样的：日语-->英语-->中文、俄语。
日文-->英文-->中文、俄文。

请欣赏

Table of Contents

- 简介：《游戏音乐视频的欣赏方法》。
  - 本书的目的。
  - 具体的游戏音乐视频实例。
  - 如何进行研究。
  - 目前的问题。
- 一般评论
  - 值得期待的点。小结。
  - 每部视频的推荐分析。
  - 实际视频的评估。样本案例。
  - 游戏音乐视频的故事的评价点。
    - 评价的主体。
    - 评价点的分类。简化版。
    - 评价点的分类。详细分析版。
- 各论。
  - 舞台。装备。诀窍。
  - 音乐。
  - 摄像工作。
  - 游戏音乐视频的目标年龄范围。
  - 角色。
    - 关键的分析角度。小结。
    - 静态特征。一般性讨论。
    - 静态特点。每个理论。
      - 角色的形成。其分类。
      - 视觉印象的特征。其分类。
      - 角色音质的分类。
      - 把音乐的感觉和人物的性格联系起来。
    - 性格方面。其在视频表达方面的特点。
    - 人物动作和舞美。它们的含义。
    - 人物设计的魅力。样例。
  - 音乐效果的分类。
  - 视频的视觉效果。
- 作业。
  - 游戏音乐视频的局限性和问题。缓解这些问题的措施。

看着游戏音乐视频。作为一种爱好，它带来的挑战有哪些？
结论。
对视频的评价。它的高度如何。它的伟大之处。它的整体总结。
参考资料。
游戏音乐视频，包括我推荐提供视频的Youtube上的账户信息。
关于我的书的相关信息。
我写过的所有书。一览无余。
我的书的内容。自动翻译它们的过程。